6/2022 ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

6+

СПУСКАЕМСЯ ПОД ЗЕМЛЮ

Советы опытного рудокопа

ТАЙНЫ ЛЕСНОГО ОСОБНЯКА

Где спрятан тотем бессмертия?

В МИРЕ СЛАДОСТЕЙ

МАРМЕЛАДНЫЙ ДВОРЕЦ И СИРОПНАЯ РЕКА

ЛЕВ
4 607092 442600 22006

ГОЛОВОЛОМКА

Задание от Монти

Ты решил заночевать в крепости. Но у ворот тебя подстерегает монстр! Какой? Зачеркни все повторяющиеся буквы и из оставшихся букв сложи его название.

А Т С Ш В М О З Ч Л Е Н Н В И Р А Ч Т О Ш Т Ь Р М

_ _ _ _ _ _ _ _

Ответ: Слизень.

СОДЕРЖАНИЕ

ОПАСНЫЕ МОБЫ 4

СЛАДКОЕ ЦАРСТВО 10

РУДА 14

ПОЧТА 20

ЛАБИРИНТ 22

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ДОМ 24

ЛЕС 30

ЛЕСНОЙ ОСОБНЯК 34

КАЗАРМЫ 38

ПРОВЕРЬ СЕБЯ! 42

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 6 (27) ноябрь 2022

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.

Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

Заместитель главного редактора Екатерина Прянник.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Александры Алёхиной.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная.
Заказ № 22-1133.
Тираж 56 000 экз.
Подписано в печать 03.11.2022.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 11.2022.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

ОПАСНЫЕ МОБЫ

ЧАСТЬ 1

Мир «Майнкрафта» полон опасностей. Одни монстры появляются только по ночам, другие живут только в определённых биомах. В этой главе ты познакомишься с обитателями майнкрафтовой вселенной.

КРИПЕРЫ

Эти чудовища — самый страшный кошмар всех игроков «Майнкрафта». Крипер двигается почти бесшумно, тихо приближается к игроку и издаёт свистящий звук. Потом он лопается, нанося огромный урон. Если скелет застрелит его из лука, то из крипера выпадет музыкальная пластинка. Если крипер, взорвавшийся при попадании молнии, случайно убьёт иссушителя, скелета, зомби или другого крипера, то на земле останется трофей — голова монстра. Голова будет одна, даже если убито много врагов.

СКЕЛЕТЫ

Начинающие игроки побаиваются скелетов не меньше, чем криперов. Эти мобы замечают игроков издалека и начинают стрелять в них из лука. Первое время лучше всего защищаться от них щитом. Он не только прикроет тебя от выстрелов. Если скелет подойдёт достаточно близко, то щит отразит его стрелы обратно, и скелет получит урон от собственного оружия. В адской крепости ты встретишь скелетов-иссушителей. После твоей победы из них может выпасть голова, которую можно использовать для призыва нового иссушителя.

СЛИЗНИ

Эти желеобразные блоки редко встречаются в игре. Со слизнями можно столкнуться на болотах или в пещерах (если пещеры достаточно большие). Крупные монстры распадаются на более мелких слизней, и они могут дать тебе слизь. Она пригодится для поводков и липких поршней.

БЛОК МАГМЫ

Младший брат слизней. Чаще всего встречается в базальтовых дельтах в Нижнем мире. По свойствам он немного похож на блок слизи. Если ты разрушишь его, то с вероятностью 25% получишь лавовый крем, который пригодится для некоторых зелий. Так что советую сохранить его!

ПАУКИ

В «Майнкрафте» существует два вида пауков. Одни из них встречаются на поверхности, вторые живут в заброшенных шахтах. Когда вокруг тьма, пауки становятся агрессивными. Они атакуют, прыгая на игроков сверху.

ГАСТЫ

Этот монстр живёт только в Нижнем мире. Он похож на привидение, которое плывёт по воздуху и кидается огненными шарами. Его атаку можно отбить, если вовремя ударить по летящему шару. После твоей победы из гаста выпадает слеза, которая пригодится тебе в алхимии.

ИФРИТЫ

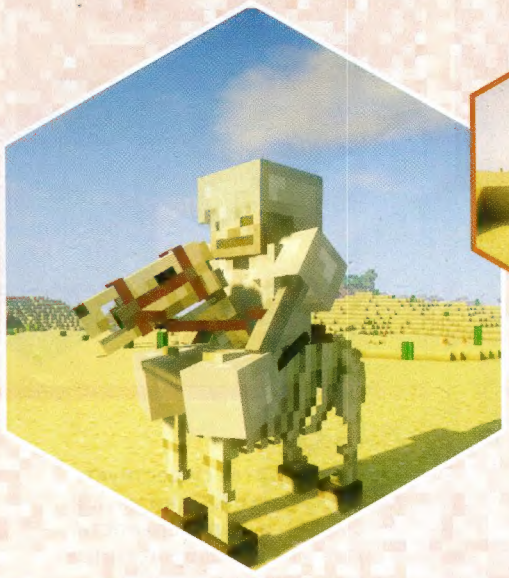
Огненные монстры, обитающие в Нижнем мире. Чаще всего они встречаются в крепости Нижнего мира — любимом месте алхимиков для поиска нароста. Из убитого ифрита может выпасть огненный стержень. Он нужен, чтобы построить варочную стойку.

ЗИМОГОРЫ

Этот вид скелетов появляется только в заснеженных биомах (заснеженная тундра или тайга). Его стрелы при попадании накладывают эффект замедления. Эти стрелы можно получить, победив зимогора. Если обычный скелет застрянет в блоке рыхлого снега, то через несколько секунд он превратится в зимогора.

ОПАСНЫЕ МОБЫ

ЧАСТЬ 2



ШАЛКЕРЫ

Этих созданий можно встретить в городе Края. Они похожи на простые фиолетовые блоки. Шалкеры атакуют ракетами, которые на несколько секунд накладывают на тебя эффект левитации. Если вовремя ударить по летящей в тебя ракете, то она разрушится. Побеждённый шалкер с вероятностью 50% оставляет свой панцирь, который пригодится для создания шалкерового ящика.

СКЕЛЕТЫ-ВСАДНИКИ

Скелеты-всадники часто появляются во время грозы. Чем выше уровень сложности, тем больше вероятность их появления. Очень часто эти скелеты защищены от солнца шлемами и вооружены зачарованными луками. Победив скелета, ты можешь надеть седло на его лошадь и забраться на неё верхом. И её даже кормить не нужно!

ЗОМБИ

Зомби приходят по ночам, часто большими группами. Если они появятся рядом с деревней, то в первую очередь будут атаковать деревенских жителей. Придётся встать на защиту, иначе деревенские жители тоже превратятся в зомби. Вероятность превращения на обычном уровне сложности — 50%, на сложном уровне — 100%.

ЗОМБИ-ЖИТЕЛИ

Чаще всего зомби-житель — это персонаж из деревни, который был превращён в зомби во время одного из нападений. Его можно снова превратить в человека, угостив золотым яблоком и бросив в него зелье слабости. Обратное превращение произойдёт не сразу, поэтому тебе придётся следить, чтобы зомби-житель не выходил на солнце, пока лекарство не подействует.

ВЕДЬМЫ

Ведьмы атакуют игроков, бросая в них зелья слабости, замедления или отравления. Поэтому всегда носи с собой ведро молока, чтобы устранить эффекты зелья, если ведьма все-таки сумеет попасть в тебя. Если деревенский житель попадёт под удар молнии (в радиусе 4 блоков), то сразу же превратится в ведьму!

КАДАВРЫ

Эти монстры появляются в пустынях. В отличие от обычных зомби, они не чувствительны к солнечному свету и не получают урон от огня. Когда они ударяют игрока, то не только наносят ему урон, но и накладывают на него эффект истощения. Из побеждённых кадавров может выпасть железный слиток, морковь или картофель.

СТРАЖИ

Этих огромных рыб можно встретить только возле подводной крепости. Они опасны в бою. Стражи атакуют игрока с помощью шипов, которые вылезают из их тела и ранят любого, кто пытается их ударить. У них есть и оружие дальнего боя — лазерный луч. Очень грозный противник. Победив его, ты сможешь подобрать губку или осколок призмарина.

ДРЕВНИЙ СТРАЖ

Он похож на обычного стража, но очков здоровья у него намного больше. Кроме атаки лазером (от которой можно спрятаться только за блоками), он накладывает на игроков в радиусе 50 блоков эффект утомления, который снижает скорость добычи ресурсов под водой. Одержать победу над древним стражем поможет трезубец с чарами пронзания.

ЗОМБИ-ПИГЛИНЫ

Эти жители Нижнего мира обычно не нападают первыми. Будь осторожен, ведь если ты атакуешь одного зомби-пиглина, он призовёт на помощь своих сородичей в радиусе 110 блоков. Если в свинью попадёт молния, она может превратиться в зомби-пиглина. Если обычный пиглин пройдёт сквозь портал и окажется на поверхности, он превратится в зомби-пиглина.

СТРАННИКИ КРАЯ

Эти монстры-великаны часто приходят по ночам. Они не агрессивны, но только никогда не смотри им в глаза! Ты можешь безопасно смотреть на них, только если наденешь на голову тыкву. Из побеждённого странника может выпасть жемчуг Края.

СЛАДКОЕ ЦАРСТВО

ЧАСТЬ 1

Это мой Конфетный дворец, здесь всё сладкое и гладкое. Улицы у нас карамельные, дома — пряничные, диваны — зефирные! Мечта сладкоежки! Заходи, будешь первым гостем! Здесь съедобно всё. Кроме грибов. Это овощи. Фи!

Этот конфетный дворец построила мисс Лолли Сладкинс. Почитай её советы.

ФАБРИКА ВКУСОВ

Моя бригада кондитеров без устали изобретает новые ароматы.

МИСС ЛОЛЛИ СЛАДКИНС

Королева конфет

Приветики! Я Лолли Сладкинс, рада видеть тебя! Моя база полна всевозможных вкусностей. Я могу приготовить всё что угодно, нужен лишь самый важный, самый секретный ингредиент... Тс-с! Это сахар.

ШОКОЛАДНЫЙ МОСТ

Недавно добавила целый мостик из шоколада!

ГРИБНЫЕ ЛУГА
МАРМЕЛАДНЫЙ ЗАМОК
Двери в нём очень широкие, чтобы гости не стукнулись головой, порхая из комнаты в комнату.
СИРОПНЫЙ КРАН
Из него течёт густая ароматная патока.
РАДУЖНАЯ ДОРОГА
В Конфетный дворец ведёт разноцветная дорога.
МЕДОВЫЙ РОВ

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

Моё Сладкое царство непрерывно расширяется. В самом сердце базы стоит суперфабрика, производящая все нужные блоки. Как ты думаешь, что я добавлю?

МАРМЕЛАДНЫЙ ЗАМОК

В отличие от многих подобных замков в нём упругие полы, на которых можно прыгать, как на батуте. Мило, правда?

ДЕРЕВЬЯ ИЗ САХАРНОЙ ВАТЫ

ЛЕДЕНЦОВЫЕ ПАЛОЧКИ

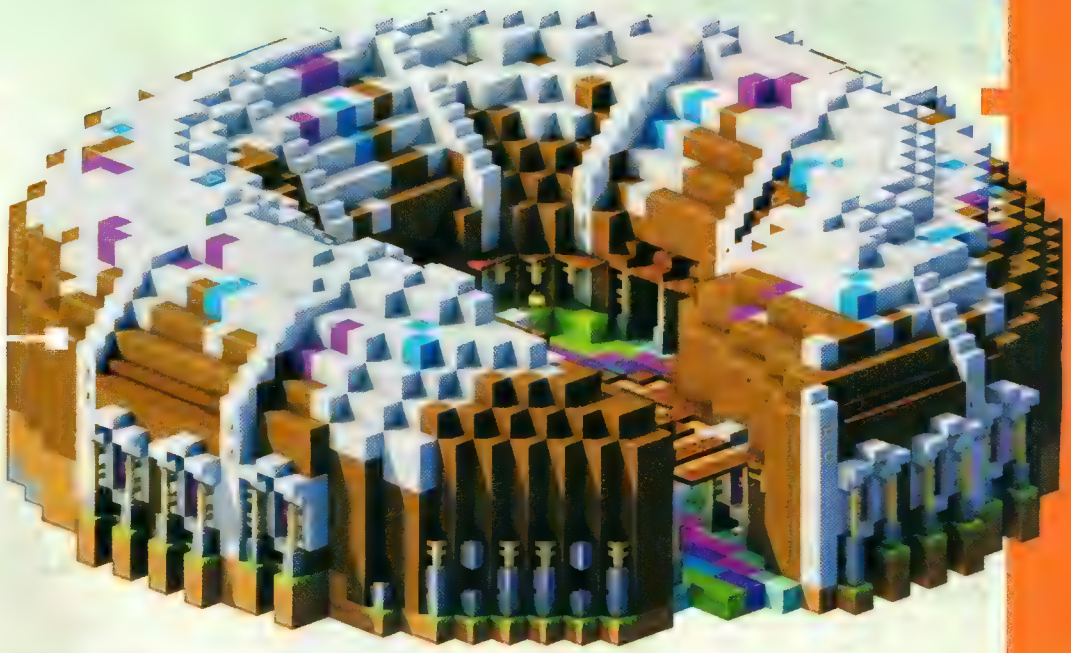
Узнаёшь красно-белые полоски на стенах? Это леденцы, я использовала их как опоры. А ещё из них получаются отличные арки.

КОВЁР ИЗ ЖЕЛЕ

Я заменила все полы блоками желе и коврами. Получился дом-батут! Однако напитки пришлось запретить. Вдруг кто-нибудь, прыгая, расплескает!

СПАЛЬНЯ-ПОНЧИК

Для рабочих моей фабрики я построила спальный корпус. Я хочу, чтобы они целыми днями только и думали о сладостях, поэтому придала корпусу форму огромного пончика.



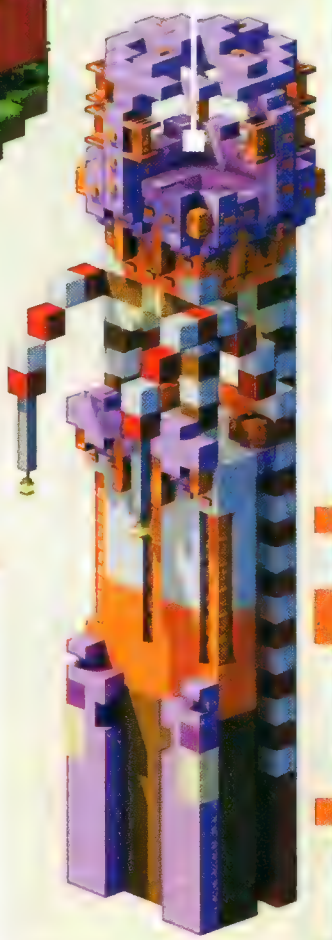
АЛЬПИЙСКИЕ МОТИВЫ

За образец я взяла Альпы. Мне хотелось, чтобы в сладком царстве были горы, реки и другие природные мотивы. Идеальные декорации для моей базы!

НЕВКУСНЫЕ ГРИБЫ

У меня есть маленький секрет. Я так и не смогла придумать, как остановить рост грибов. Поэтому, когда никто не видит, я собираю их и выбрасываю. Грибы такие настырные! И невкусные!

ЛЕДЕНЦОВЫЕ БАШНИ



ШАЛЕ

Эти маленькие домики — шале. У них толстые стены, чтобы не впускать внутрь горный холод, и покатые крыши, с которых скатывается снег. Отлично смотрятся среди гор и рек.

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Мечту сладкоежки не так-то просто осуществить. Эти машины дают мне свободу творчества! В центре базы стоит фабрика, объединяющая все нужные мне фермы.

СЛАДКАЯ ФАБРИКА

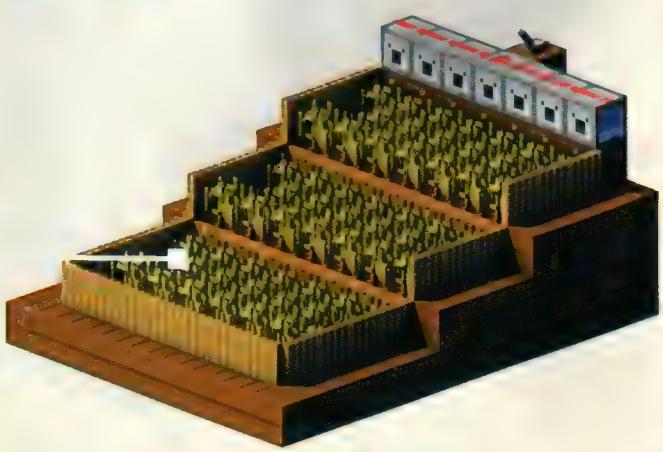
Чтобы фабрика работала, я должна выращивать сахар, пшеницу, молоко и другие секретные компоненты. На фабрике все эти фермы выстроены в одну плавную линию.

ЛЕДЕНЦОВЫЕ ФОНАРИ

И опять леденцовые палочки! На этот раз я превратила их в фонарные столбы и повесила фонарики.

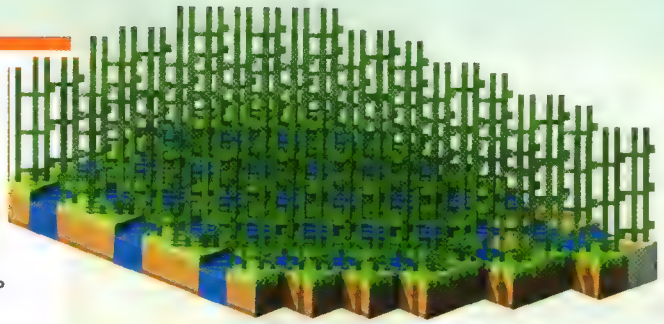
ПШЕНИЧНАЯ ФЕРМА

Я создала террасную ферму. Раздатчики воды работают от рычага на верхней ступени. Когда урожай созревает, я тяну за рычаг и сажаю семена заново. Такую ферму можно сделать большой или маленькой.



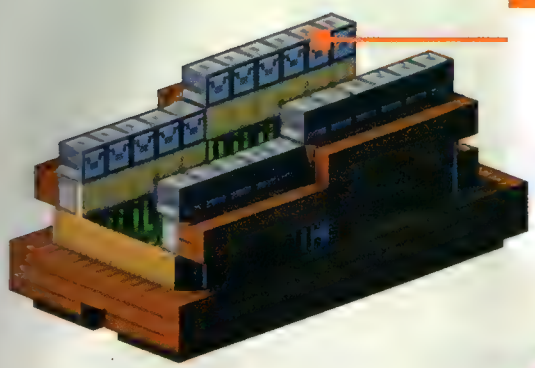
САХАРНЫЙ ТРОСТНИК

Возле воды сахарный тростник может вырасти до 4 блоков в высоту. Собирай по 3 верхних блока, и не придётся сажать тростник заново.



ПО ТРУБАМ

Фабрика окутана целой сетью труб. Они не работают, зато придают ей серьёзный промышленный вид. Я сделала их из серого бетона.



ТРОСТНИКОВАЯ ФЕРМА

Сахара надо много, поэтому ферма большая. Я посадила сахарный тростник, потом поставила друг на друга деревянный блок, поршень и наблюдатель. Когда тростник вырастает высоким, наблюдатель включает поршень и срезает верхние части стеблей. Видишь, как просто?

ЧАСЫ С КУКУШКОЙ

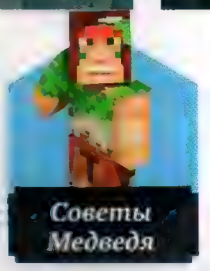
Когда приходит время обеда, кукушка выскакивает из часов и зовёт рабочих на перерыв.

КУРИНАЯ ФЕРМА

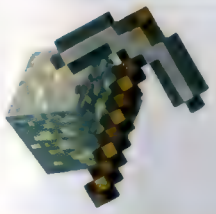
Для выпечки нужны свежие яйца. Я собираю их на куриной ферме. Вдоль стен там насесты, а на полу — мягкий зелёный ковёр.

РУДА

ЧАСТЬ 1

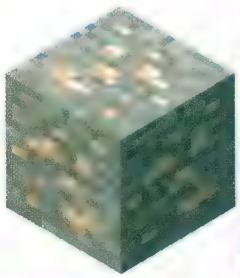


Руда нужна для изготовления предметов, которые повысят твои шансы выжить. Самая редкая руда находится глубоко под землёй, а чтобы её добыть, нужна железная кирка. На этом развороте мы рассмотрим шахту в разрезе и расскажем, что сделать из руды.



ЖЕЛЕЗНАЯ РУДА

- Железную руду можно найти на любой глубине ниже уровня моря.
- Она встречается в количестве до 8 блоков подряд, а добыть её можно каменной киркой.
- Из железной руды можно сделать набор инструментов получше, а также много полезных предметов, например ведро, ножницы или огниво.

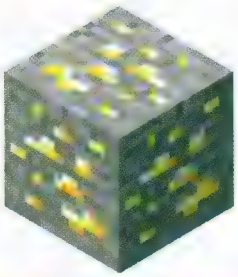


СОВЕТ

Не забудь, что в самом низу мира лежит коренная порода (высота 0), а уровень моря над ней — 62 блока.

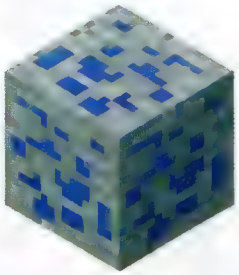
ЗОЛОТАЯ РУДА

- Из золота можно сделать доспехи, инструменты и оружие, а также золотые яблоки, часы и электрические рельсы.
- Золото встречается группами по 4–8 блоков на глубине 32 и ниже.
- Для добычи золотой руды нужна железная кирка. Чтобы её сделать, расплавь в печи железную руду.



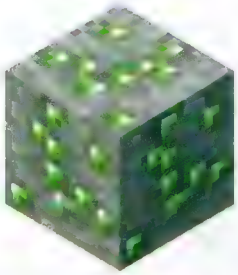
ЛАЗУРИТОВАЯ РУДА

- Лазурит нужен для зачаровывания предметов или для изготовления синего красителя.
- Он довольно редок и встречается по 1–10 блоков на глубине 31 и ниже.
- Руду можно добыть каменной или железной киркой, из одного блока выпадет 4–8 лазуритов.



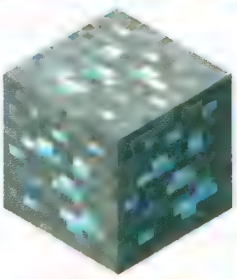
ИЗУМРУДНАЯ РУДА

- Изумруды можно обменивать на товары у деревенских жителей, а из 9 изумрудов сделать изумрудный блок.
- Руда встречается по одному блоку на глубине 4–32 блока в горных биомах.
- Добытый железной киркой блок выронит 1 изумруд.



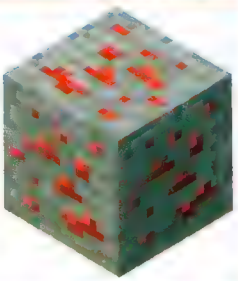
АЛМАЗНАЯ РУДА

- Из алмазов получаются самые прочные в мире «Майнкрафта» доспехи и инструменты.
- Необходимы для создания стола зачаровывания и проигрывателя.
- Очень редкие, попадаются на уровне 16 и ниже по 1–10 блоков.
- Добытый железной киркой блок руды выронит 1 алмаз.

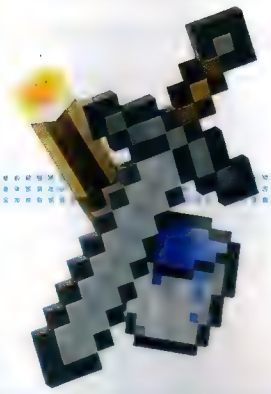


КРАСНАЯ РУДА

- Красную руду можно найти на глубине 16 и ниже по 4–8 блоков за раз.
- Из добытого каменной киркой блока выпадет 4–5 порций красной пыли, которую можно использовать как провод для передачи сигнала.
- Используется для изготовления часов, компасов и электрических рельс.

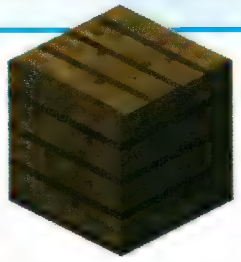


ПОД ЗЕМЛЁЙ



ЧАСТЬ 2

Пора отправляться на поиски железной руды. Копать может быть опасно — под землёй темно, а в пещерах прячутся коварные монстры. Чтобы выжить, нужно взять с собой несколько полезных предметов.

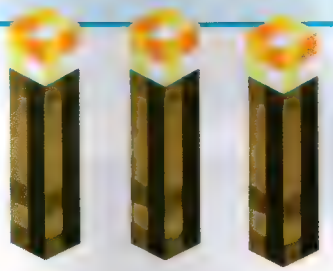


БЛОКИ ДРЕВЕСИНЫ

Деревья под землёй не растут, а доски и палки потребуются тебе для изготовления инструментов, оружия и факелов.

КАМЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ И ОРУЖИЕ

Каменный меч понадобится, если ты встретишь врагов, и две кирки тоже не будут лишними — тебе предстоит разбить немало блоков.



ФАКЕЛЫ

В темноте подземелий всегда нужен свет — возьми хотя бы один полный блок (64 штуки) факелов.

ВЕДРО ВОДЫ

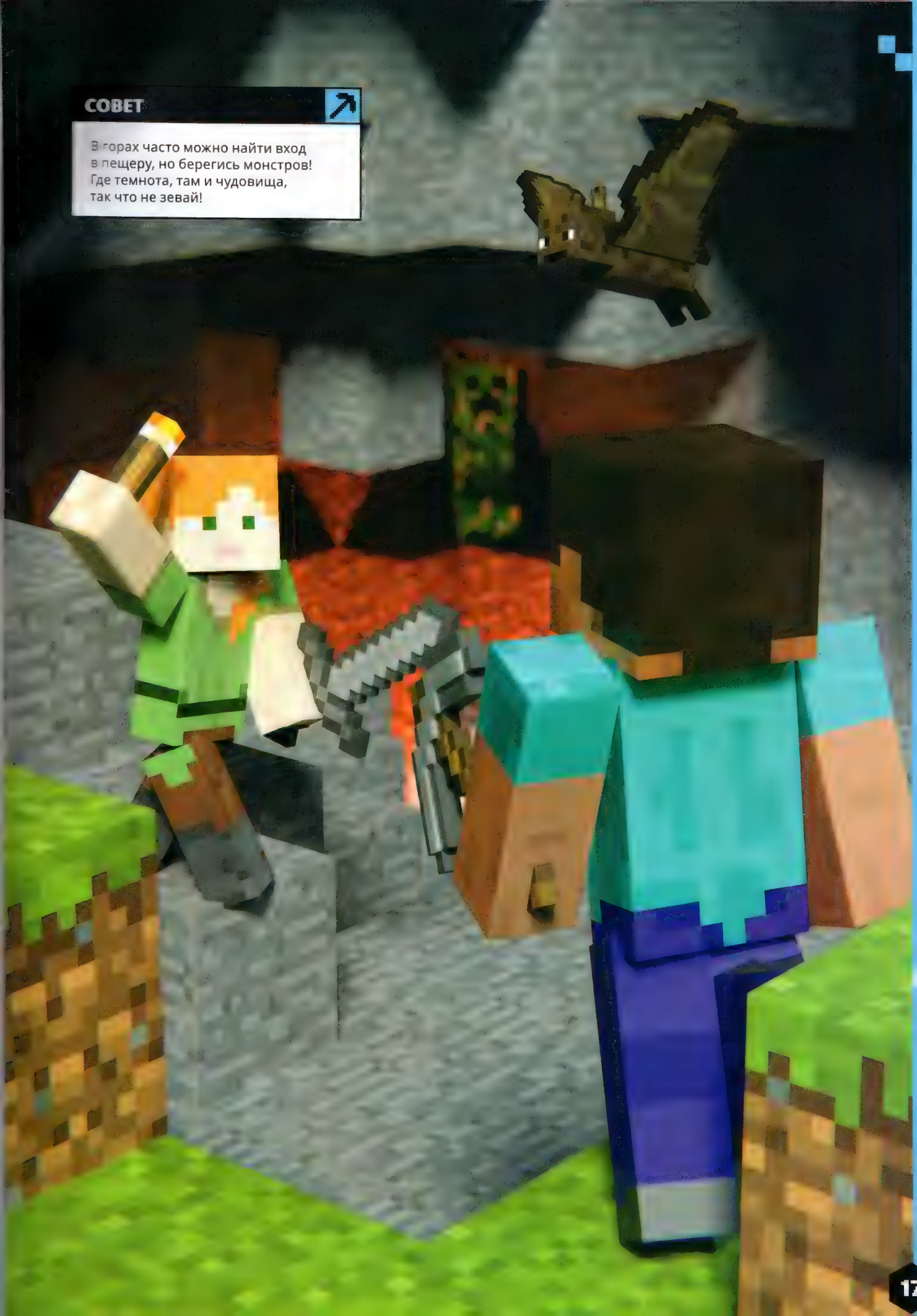
Если ты вдруг упадёшь в лаву и загоришься, вода очень пригодится. Либо вылей её на себя, либо выкопай ямку в 1 блок, залей её водой и спрыгни туда.

ВЕРСТАК

Куда бы ты ни отправился, всегда бери верстак с собой. Кто знает, когда тебе понадобится новая кирка, лопата или меч взамен сломанного.

ЕДА

Под землёй ты не найдёшь ничего съедобного, и вопросом питания нужно озаботиться заранее. Лучше брать жареное мясо.


СОВЕТ
В горах часто можно найти вход в пещеру, но берегись монстров! Где темнота, там и чудовища, так что не зевай!

СОВЕТЫ ПО ДОБЫЧЕ

ЧАСТЬ 3

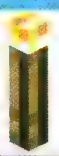
Итак, ты отправляешься в подземные глубины. Там кроется немало опасностей. Но не переживай! Следуй нашим советам, и вернёшься в убежище с полным инвентарём добычи!

1

Найди вход в пещеру — так добраться до глубинных слоёв будет проще. К тому же это быстрее, чем рыть шахту самому.

2

Ставь факелы на стены, чтобы видеть, куда идёшь, и чтобы у тебя за спиной не появлялись опасные мобы.



3

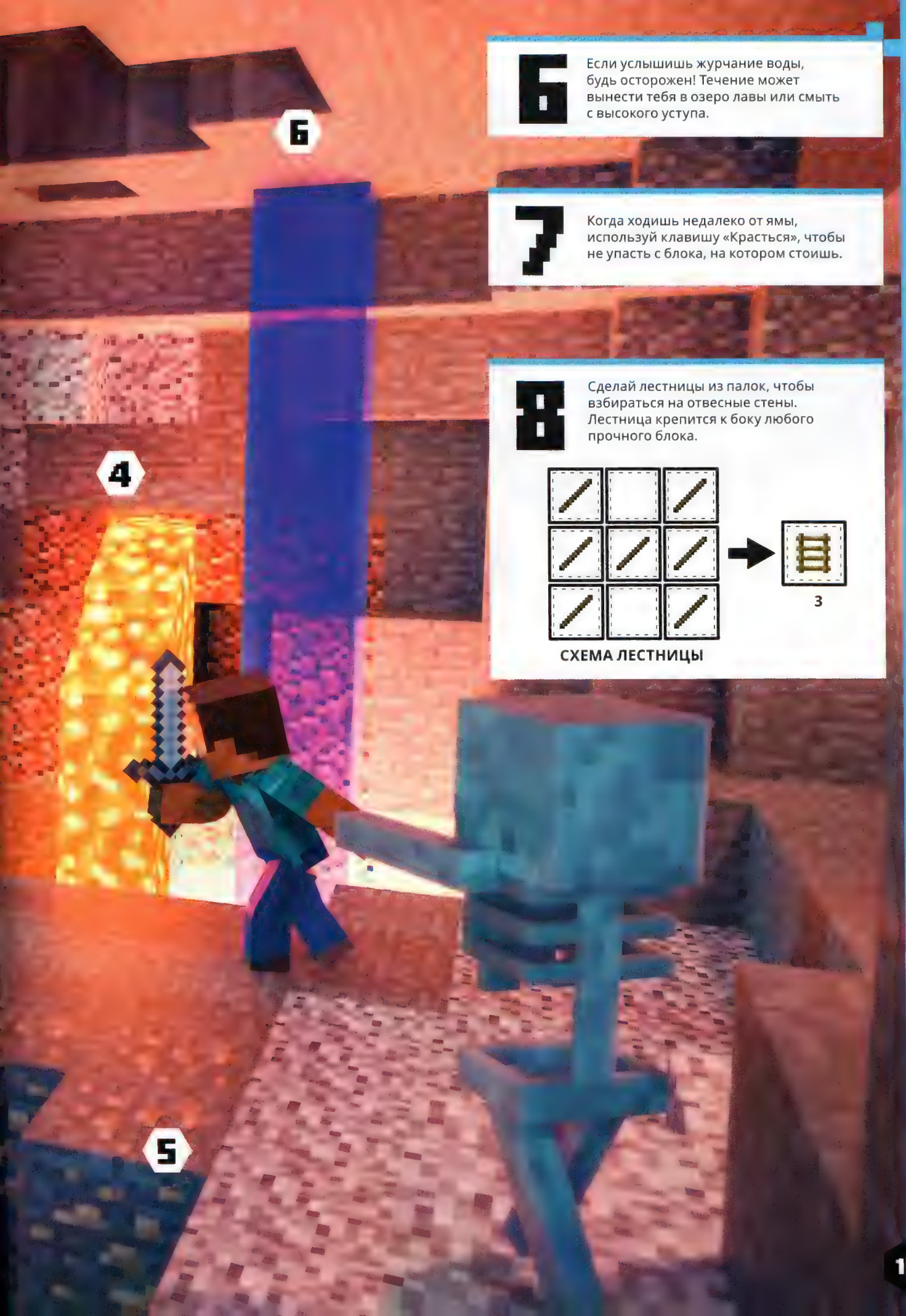
Под землёй очень просто заблудиться, но если всегда ставить факелы с одной стороны (например, слева), то найти путь наверх будет гораздо легче — возвращайся так, чтобы все факелы были справа.

4

Никогда не разрушай блок прямо над собой — там может быть озеро лавы или другие опасные блоки. Прямо под собой тоже лучше не копать, если не хочешь ненароком провалиться в пещеру, полную монстров.

5

Добывай всю руду, какую найдёшь. Она очень полезна для крафта и встречается не так уж и часто, к тому же ты получишь множество очков опыта.



6 Если услышишь журчание воды, будь осторожен! Течение может вынести тебя в озеро лавы или смыть с высокого уступа.

7 Когда ходишь недалеко от ямы, используй клавишу «Красться», чтобы не упасть с блока, на котором стоишь.

8 Сделай лестницы из палок, чтобы взбираться на отвесные стены. Лестница крепится к боку любого прочного блока.

СХЕМА ЛЕСТНИЦЫ

КРЕПОСТЬ

Привет,
Монти. Я Дима, мне 7 лет, живу в Краснодаре. Я очень люблю строить в «Майнкрафте».
Я построил крепость, которая называется «Крепость РФ».
В ней есть два дома и механизм, который открывает и закрывает ворота.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Дима. Замечательная крепость! В неё не проникнет ни один враг. Продолжай строить!

МОИ СКИНЫ

Здравствуйте! Это мой скин с моим цыплёнком и попугаем. Рядом житель, его профессия — часовщик, в его доме можно найти часы, но что самое интересное — с ним странствуют два шалкера на поводке.

Миша Гридин, 11 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

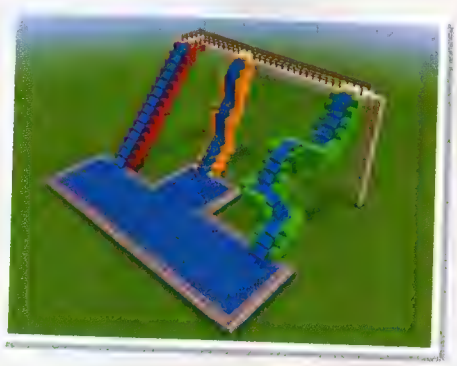
Здравствуй, Миша! Если твой друг часовщик сумел подружиться даже с шалкерами, то, наверное, он очень хороший человек!

НОВАЯ РУДА

Привет, Монти! Я юный исследователь Фёдор. Во время своих исследовательских раскопок я обнаружил руду, которая похожа на золото, но со странным свечением. Я взял её к моему брату Васе в лабораторию и открыл новое вещество. Это ритий! Это руда с оранжевым свечением, которую можно применять в хозяйстве. Из неё можно делать орудия труда и броню!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, юный исследователь Фёдор! Ты сделал полезное открытие. Не останавливайся, впереди ещё много интересного!



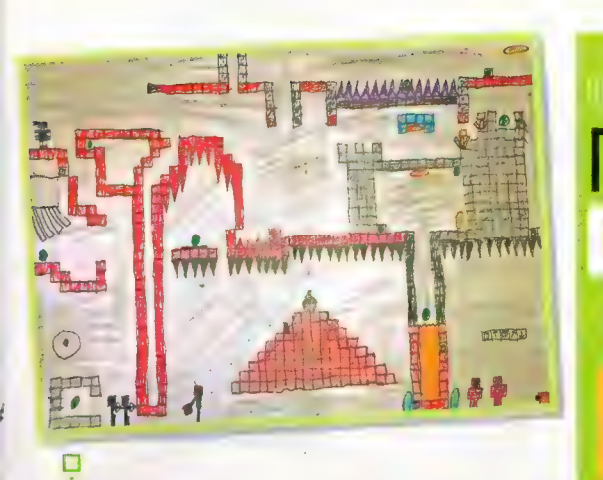
ВОДНЫЕ ГОРКИ

Привет, Монти! Оцени мои водные горки. И скажи, для чего нужны активирующие рельсы.

Тимур, 9 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Тимур! Если на активирующие рельсы подан красный сигнал, они включают вагонетку с динамитом и высаживают мобов и игроков из вагонеток, которые по ним проезжают. Это полезно при создании железнодорожной станции.



«МАЙНКРАФТ» В 2D

Привет, Искра. Меня зовут Сережа, мне 10 лет. Живу я в городе Борисоглебск. На своём рисунке я пытался изобразить игру «Майнкрафт» в 2D стиле. Оцени, хорошо получилось?

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

Привет, Сережа! Мне понравился твой стиль. Похоже на чертёж для строительства, а я люблю строить!

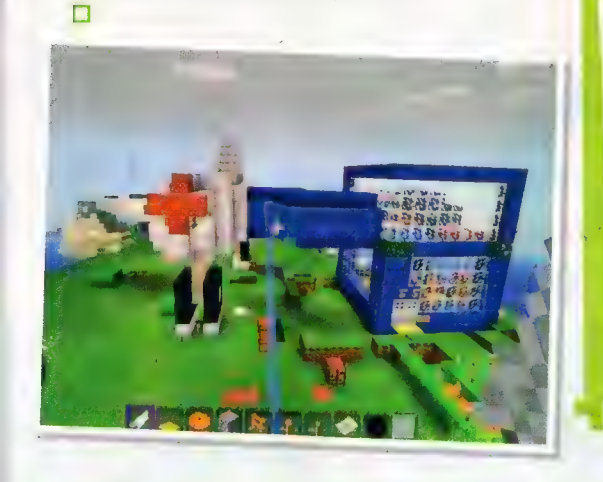
АЭРОПОРТ

Привет, Монти! Я построил аэропорт. В нём есть контролёр, полицейский (правда, это деревенские жители), самолёт, столовая, место, где можно отдохнуть, туалеты. Я ПРОСТО ОБОЖАЮ КОНСТРУИРОВАТЬ ЗДАНИЯ!

Илья Д.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Илья! Отличный аэропорт. Буду рад увидеть твои новые постройки!



ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, до чего же мне нравятся ваши рисунки!

Ярослав, 9 лет, построил «Титаник».

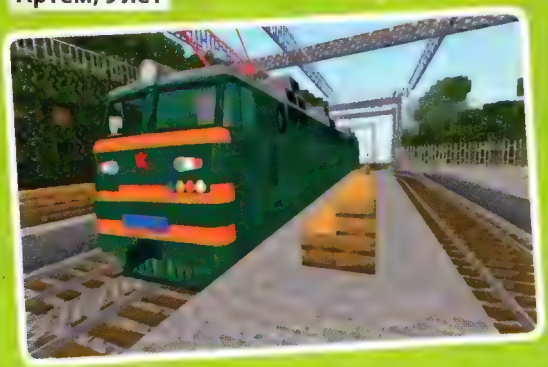
Картина про дружбу. Гоша, 8 лет, Москва

Максим, 8 лет, Минск

Артём, 9 лет

Кот-звезда. Алексей

Руслан, 7 лет



Эрнест из Санкт-Петербурга построил советский электропоезд.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ОПАСНЫЙ ЛАБИРИНТ

Монти подготовил для тебя новое задание! Начни игру с 20 очками здоровья и попробуй пройти этот пустынный лабиринт. Наткнувшись на кактус или встретив моба, ты теряешь очки здоровья. Сможешь выбраться из лабиринта живым? Можно пробовать разные маршруты, пока один из них не приведёт тебя к победе.

РАСШИФРОВКА

ЗОМБИ – МИНУС 3 | ФАНТОМ – МИНУС 6 | КАКТУС – МИНУС 1 | ВЕДЬМА – МИНУС 6 | СЛИЗЕНЬ – МИНУС 2

Криперы отнимут всё здоровье сразу, поэтому их лучше обойти.

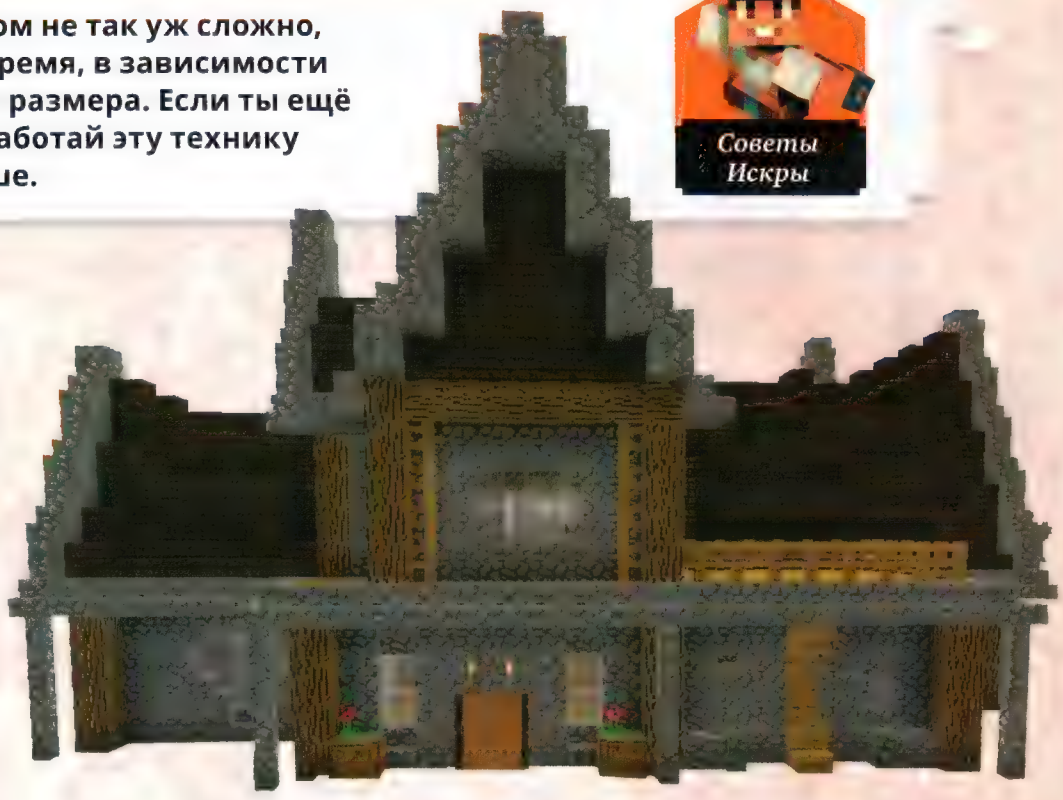
ФИНИШ

Ответ: В лабиринте есть несколько путей к выходу, но этот приведёт тебя к финишу с максимальным запасом здоровья.

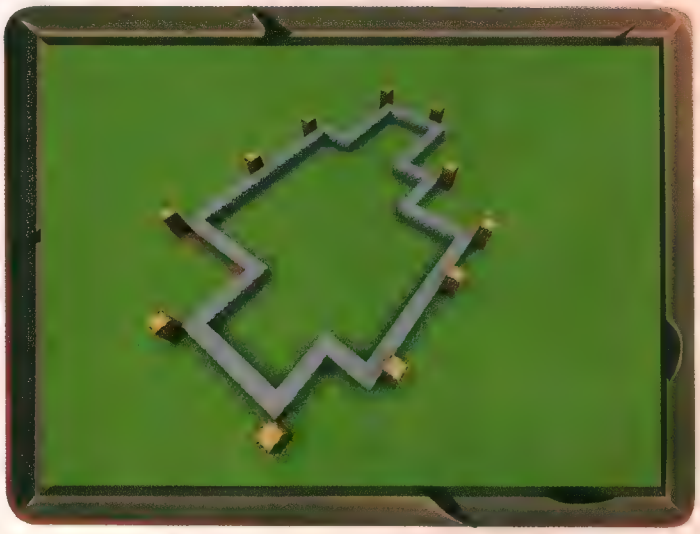
СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ДОМ

Построить подобный дом не так уж сложно, но на это потребуется время, в зависимости от того, какого он будет размера. Если ты ещё не набрался опыта, отработай эту технику на постройках поменьше.

ЧТО НУЖНО



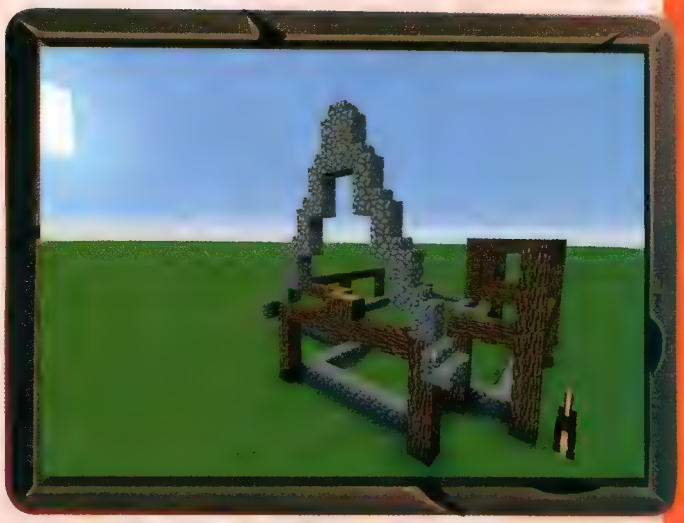
Дизайн пользователя Grian

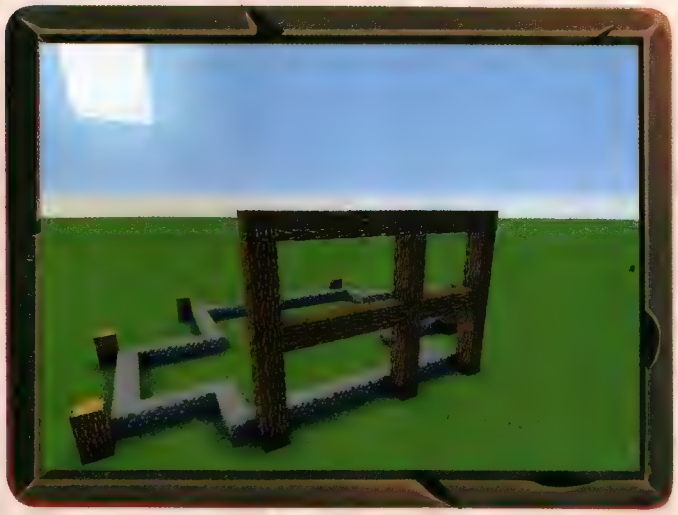


Для начала сделай основание из дерева любого цвета. Некоторые блоки можно сдвинуть за пределы ровной линии, чтобы дом не получился квадратным. Позади этих блоков размести каменные, они станут основанием будущих стен. Если хочешь, можешь сначала очертить форму дома с помощью камней, а затем поместить в каждом углу по деревянному блоку. Не бойся в процессе менять положение блоков.

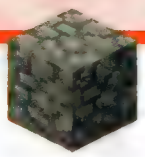
ДРЕВЕСИНА

Этот материал применяется при сооружении зданий в средневековом стиле, часто используется для создания опор, каркасов для крыш.



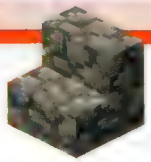


КАМЕННЫЕ БЛОКИ



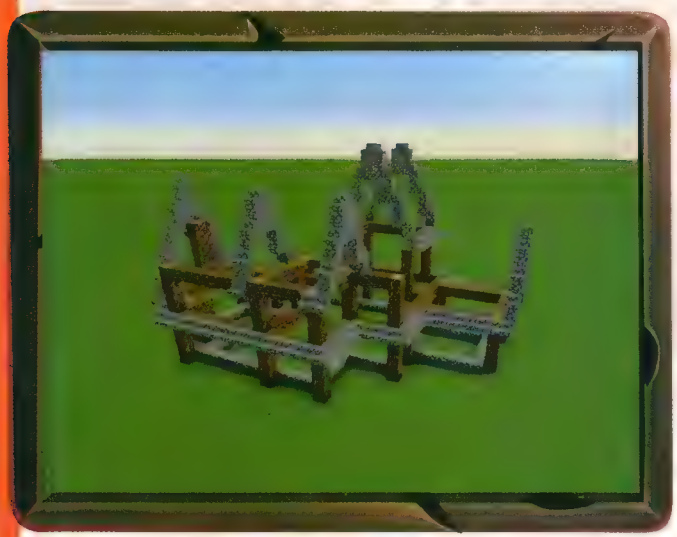
Каменные блоки очень хорошо сочетаются с деревянными. Используя камень при строительстве крыши, ты сможешь придать ей желаемую форму. При возведении каменных стен можно использовать разные виды камня, чтобы добиться разнообразия текстур и искусственно «состарить» здание или добавить дефекты, тем самым сделав его более реалистичным.

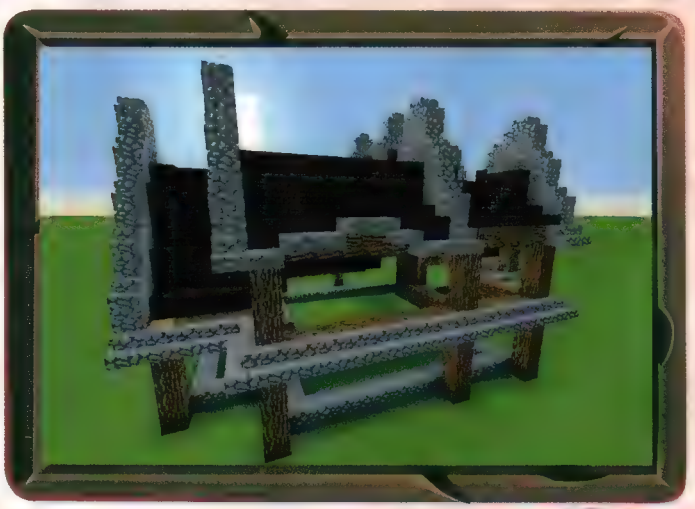
КАМЕННЫЕ СТУПЕНИ



Каменные ступени часто используются при проектировании крыш. Их можно размещать в разных местах, что позволяет создавать оригинальные фигуры. Положив ступеньки на стыке двух блоков, можно сгладить угловатую кубическую форму.

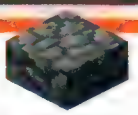
Когда добьёшься желаемой формы, можешь поднять деревянные колышки на высоту 5 или более блоков в зависимости от высоты будущего потолка. Положи поперёк деревянную перекладину. Затем продолжи строить конструкцию вверх. Так ты создашь не только каркас первого этажа, но и основание для крыши. В зависимости от желаемой формы дома придумай, как расположить крышу. В данном случае лучше использовать технику создания средневековой крыши. Каменная ступенька, затем каменный блок и ещё одна ступенька сверху. Затем, чтобы скат крыши получился более крутым, положи два каменных блока, а сверху поставь ступеньку. Повтори эту операцию там, где до этого положил поперечную балку. Начни расставлять ступени по периметру постройки. Время от времени отходи назад, чтобы оценить результат с большего расстояния. Так будет куда проще исправить то, что не придётся по душе.





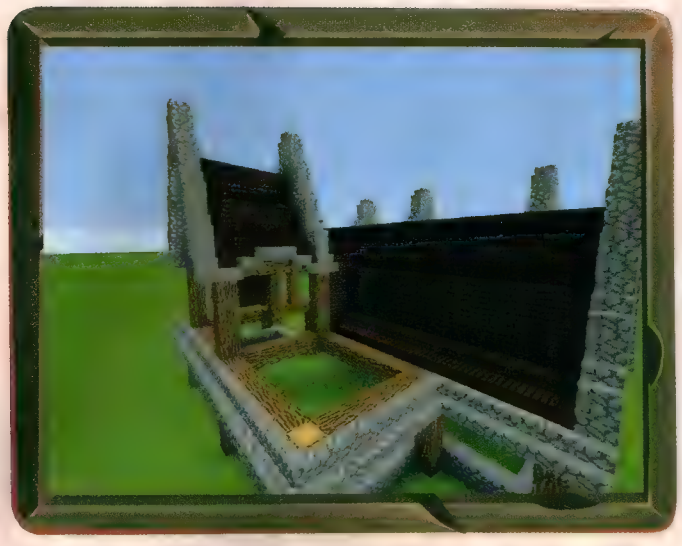
Чтобы дом не выглядел скучно, советую изменить одну из частей крыши. Выбери тот фасад, который тебе больше нравится (или тот, который не планируется украшать), и положи несколько деревянных блоков друг на друга, создавая балки как основу для другой крыши. Она может располагаться чуть выше остальных. Поэкспериментируй, и, когда будешь доволен результатом, начни выкладывать деревянные доски так, чтобы они напоминали черепицу.

Эта часть строительства уже не должна вызвать у тебя сложностей. Просто следи за формой крыши. Сначала она может выглядеть немного неопрятно, но ты всегда можешь позже поработать над формой. Заполняй свободное пространство между частями крыши каменными плитами. Из них ты сможешь создать округлую арку.

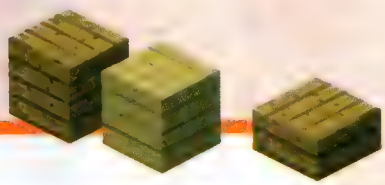


КАМЕННЫЕ ПЛИТЫ

Как и лестницы, плиты позволяют уменьшить свободное пространство между двумя блоками и сгладить углы. Использовать их следует с осторожностью, так как, положив одну плиту на другую, ты получишь блок. В зависимости от положения в пространстве некоторые предметы нельзя поместить прямо на плиту, так что между лежащим сверху блоком и плитой образуется пустота. Плиты часто используют для отделки крыш, чтобы придать рельефности.



Чтобы не повторяться и избежать однообразия в своих постройках, можешь дополнить очередной дом террасой. Размести деревянные доски на уровне нижнего края боковой крыши. Вокруг досок расставь заборы. Позже ты сможешь обеспечить проход сюда с помощью лестницы. Доведи крыши до совершенства, используя деревянные плиты. Убери несколько досок по краям крыши и замени их на блоки или плиты. Благодаря этому форма станет более обтекаемой, и ты придашь своей постройке оригинальность.



ДОСКИ

Эти блоки часто используются для пола, черепицы и стен. Деревянные блоки различаются по цвету, что позволяет создавать очень красивые постройки. Цветовое разнообразие делает этот материал незаменимым при реконструкции старинных замков.

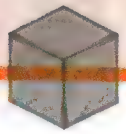
ЗАБОРЫ И ОГРАДЫ

Такие блоки могут быть очень тонкими, если расположены вдоль одной оси. Отлично подходят для возведения препятствий и создания декоративных элементов.

Пришло время перейти к стенам. Это займёт куда меньше времени, чем крыша. Для постройки такого дома обычно используют камень, но ничто не мешает тебе заменить его на деревянные доски. Советую использовать те же блоки, что и для лестницы, если хочешь, чтобы окна получились круглыми. Возведи стену на небольшом расстоянии от деревянных опор, чтобы добиться рельефности. Затем можешь добавить окна. Попробуй дополнить композицию цветами, используя травяные блоки и ящики. Стены из некоторых видов блоков будут смотреться симпатичнее в сочетании с аналогичными замшелыми блоками. Можно построить арку из камня и дерева. Повесь на узкие стенки цветные флаги — это ещё один способ расцветить постройку.

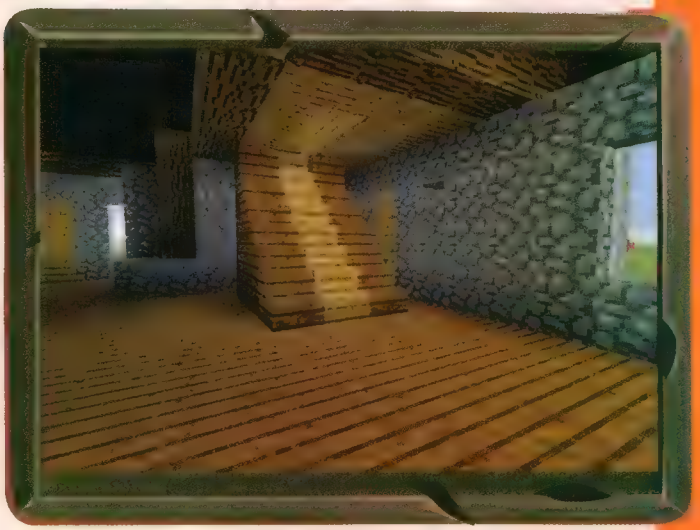
СТЕКЛО

Существуют различные оттенки оконных стёкол. Стекло идеально подходит для постройки окон с квадратной рамой.

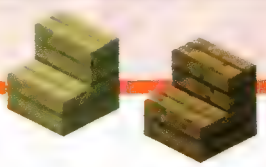


ПРОСТЫЕ ОКНА

Один из классических способов создать окно — это в проделанные в стенах отверстия вставить стеклянные блоки. Оконные рамы делаются из плит (например, каменных). Кроме того, из травяных блоков и досок можно создать цветочные контейнеры.



Затем с помощью правой кнопки мыши возьми лопату и проложи дорожку к входной двери. Добавь заборы, укрась всё цветами.
Что касается интерьера дома, лучше заменить травяные блоки на деревянные доски. Кроме того, сейчас самое время построить лестницу на террасу.



ДЕРЕВЯННЫЕ СТУПЕНИ

Для постройки лестниц можно взять выполненные из дерева ступени. Используя при создании лестницы два разных оттенка, можно создать неплохой декоративный эффект.

ЛЕС

Советы Медведя

ЧАСТЬ 1

Лесные биомы полны мирных мобов, и по ним очень интересно бродить днём. Но, едва наступит ночь, перемещение по густому лесу становится опасным. Враждебные мобы так и норовят наброситься на тебя из-за каждого куста. Если ты решишь поселиться в лесу, будь готов примерить на себя профессию лесоруба, ведь открытые площадки в этом биоме практически отсутствуют.

КРАСНЫЙ ГРИБ

ДУБ

ЯБЛОКО

КРОЛИК

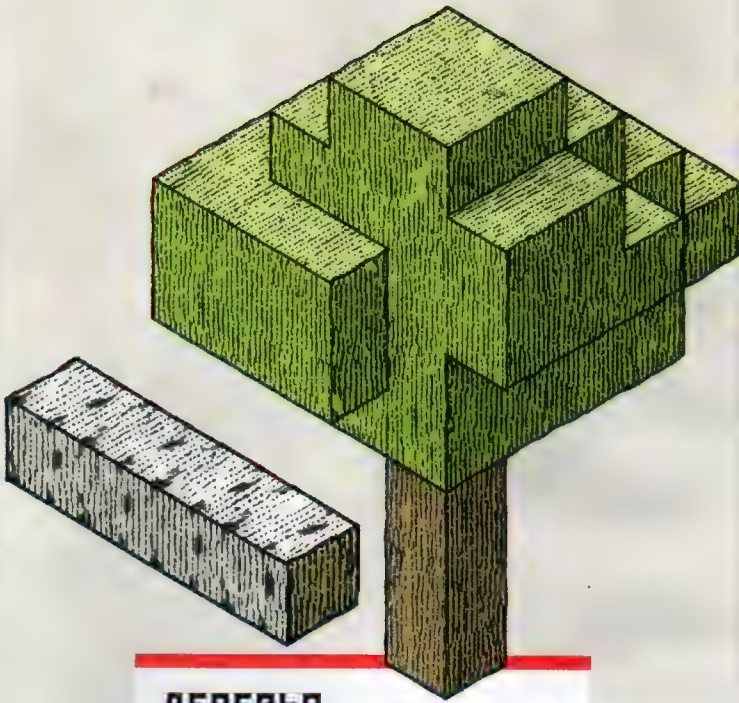
ЦВЕТЫ

САХАРНЫЙ ТРОСТНИК
УПАВШЕЕ ДЕРЕВО
БЕРЁЗА
ПОДЗЕМЕЛЬЕ
КОРИЧНЕВЫЙ ГРИБ

ЛЕС. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Умеренный, цветущий
Температура: 0,7
Осадки: Дождь
Разновидности: Холмистый лес, цветочный лес, берёзовый лес
Опасные мобы: 7



ДЕРЕВЬЯ

Основная флора лесного биома представлена дубами для обычного леса и берёзами для берёзового. Время от времени попадаются упавшие деревья. Из добытой листвы дуба могут выпасть яблоки.

КРОЛИКИ

То тут, то там путник может встретить кроликов, беззаботно скачущих среди деревьев. Окрас у них бывает разный, а охотник на кроликов будет вознаграждён сырой крольчатиной, кроличьими шкурками и лапками.

ЦВЕТЫ

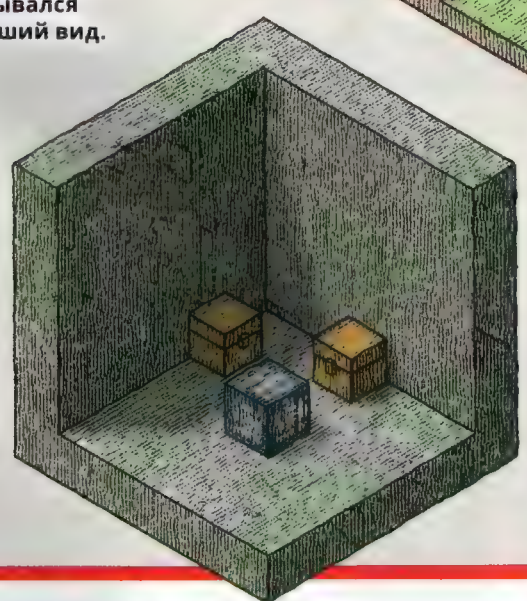
Цветочный лес весь покрыт яркими цветами — это потрясающе! Собрав цветы, я украсил своё жилище и декорировал несколько десятков различных блоков.

ЛЕСНАЯ ХИЖИНА

Собрав множество древесины, я задумался о строительстве деревянного дома, идеально вписывающегося в лес. Расчистив небольшую полянку, я выстроил уютную избушку и любовался лесом из безопасного места.

Для создания контраста я воспользовался несколькими типами древесины.

Балконы я сделал там, откуда открывался наилучший вид.



ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Едва углубившись под землю, я обнаружил провал. Изучив его, я понял, что раскопал древнее подземелье, полное спаунеров монстров и наводнённое скелетами. Спаунеры я обезвредил при помощи факелов, а со скелетами пришлось сражаться. Как выяснилось, враги охраняли два сундука с сокровищами.

СОКРОВИЩА ПОДЗЕМЕЛИЙ

В подземельях я обнаружил сундуки, в которых хранились хлеб, порох, нить, зачарованная книга и алмазная конская броня — отличная награда за победу над армией скелетов.

НОЧЬ В ЛЕСНОМ ОСОБНЯКЕ

ЧАСТЬ 1

Найти лесной особняк и заполучить тотем бессмертия — приключение, достойное самого Индианы Джонса. Путь к этому строению, самому редкому в «Майнкрафте», будет долог и труден, но игра стоит свеч!

НАЙДИ КАРТУ!

На то, что твоя новая игра в мире «Майнкрафта» начнётся возле особняка, почти нет шансов. Это здание стоит только в определённом месте — в густом лесу. Прежде чем отправляться на его поиски, найди деревню, в которой живёт картограф. Этого жителя очень легко узнать по белой накидке. В одной деревне их может быть несколько. Но если ты не встретил ни одного картографа, отправляйся на поиски другой деревни. Картограф, как и другие деревенские жители, для начала продаст тебе только какой-то один предмет. Чтобы он согласился продать заветную карту, нужно завоевать его доверие. Для этого продавай и покупай у него вещи как можно чаще. После каждой сделки с жителями деревни над ними появляются мелкие частички, показывающие, что их отношение к тебе улучшилось. Когда ты снова попытаешься купить у них что-нибудь, они предложат тебе новые товары на продажу. Нужно совершить три или четыре сделки, прежде чем появится возможность купить карту леса (для поиска особняка) и карту океана (для поиска подводной крепости).

Лесной особняк всегда находится в густом лесу. Обычно он сильно удалён от места высадки игрока.

А СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ?

Прежде чем идти покупать карту, возьми с собой побольше разных предметов. Тогда ты быстро завоюешь доверие жителей деревни. Захвати несколько десятков листов бумаги, пару компасов и штук 30 изумрудов. Совершая сделки, будь осторожен. Жители не отходят далеко от своих домов, но на их деревню могут напасть зомби. Деревня быстро опустеет, если ты не сможешь защитить её жителей.

СОВЕТ

Самый надёжный способ найти лесной особняк — купить карту леса у картографа.

ВПЕРЁД, К ОСОБНЯКУ!

На карте леса изображён маленький рисунок в форме дома, обозначающий особняк. Там же отмечены водоёмы (океаны, реки, озёра). Белая иконка показывает твоё расположение в игровом мире. Если ты находишься за пределами карты, то на одной из её границ появится белая круглая точка. Она покажет, с какой стороны от объекта ты находишься: север, юг, запад или восток. Как только ты войдёшь на территорию, отмеченную на карте, точка примет форму стрелки, кончик которой указывает в направлении твоего движения. Может понадобиться много времени, чтобы понять, где находится особняк.

НОЧЬ В ЛЕСНОМ ОСОБНЯКЕ

ЧАСТЬ 2

В ПУТИ

Чтобы добраться до отмеченной на карте территории, придётся идти несколько дней. Так что возьми с собой побольше еды, кровать, факелы и стройматериалы для временного жилища. Не забудь дополнительные средства обороны и, может быть, парочку зелий, если ты уже успел их приготовить. В особняке живёт множество агрессивных персонажей (вызывателей и поборников), и без должной подготовки ты вряд ли сможешь им противостоять.
Прежде чем вступать в драку, поспи хотя бы одну ночь в кровати. Тогда твоя точка возрождения будет недалеко от особняка. Когда подготовишься к нападению, надень свою броню (лучше полный комплект) и не забудь взять щит. В особняке можно встретить и других врагов: зомби, скелетов или криперов.

СОВЕТ

Построй временное убежище с кроватью. Скорее всего, ты не сможешь добыть тотем бессмертия с первой попытки.

ЗАЩИЩАЙТЕСЬ!

Когда ты встретишься лицом к лицу с поборником, он нападёт на тебя с топором. Можно укрыться за щитом, но его атака настолько сильна, что после неё щит будет непригоден к бою ещё несколько секунд. Именно в этот момент ты должен атаковать! Будь осторожен, ведь даже в режиме средней сложности поборники могут одолеть тебя за несколько ударов.

ИССЛЕДУЕМ ОСОБНЯК

Особняк может быть высотой до трёх этажей, в нём огромное количество комнат. Существует около 50 вариантов комнат, они появляются случайным образом. Таким образом в особняке можно найти темницу (иногда в ней будут заперты зомби — жители деревни). Можешь наткнуться на столовую, на библиотеку, на комнату с гигантской статуей кошки или курицы. Иногда комнаты совсем маленькие, тёмные и неосвещённые, в отличие от коридора. В таких комнатах можно встретить ещё одного поборника — жителя особняка с топором. В некоторых комнатах стоят сундуки. Если повезёт, в них можно найти зачарованную броню, золотое яблоко или зачарованную книгу. Но чаще всего в этих сундуках лежат довольно обычные предметы (гнилая плоть, нить, кости и так далее).

В особняке много разных комнат: спальни, библиотеки и даже тюрьма.

ПОЛУЧАЕМ ТОТЕМ БЕССМЕРТИЯ

Тотем можно найти на верхнем этаже особняка. В особняке живёт вызыватель, который является владельцем тотема. Он может атаковать тебя двумя видами заклинаний. Первое заклинание призывает от двух до четырёх досаждателей — привидений, вооружённых мечами. Они могут проходить сквозь стены. Спустя 30 секунд после появления досаждатели начинают терять очки здоровья. Второе заклинание призывает челюсти, которые могут атаковать игрока на расстоянии до 16 блоков. Эти челюсти защищают его от твоих атак. Победив вызывателя, ты сможешь подобрать выпавший из него тотем бессмертия. Помни, тотем автоматически активируется из твоего инвентаря, как только уровень здоровья опустится до 0. Советую спрятать тотем в надёжное место и использовать для сражения с драконом Края.

В тёмных закоулках могут прятаться злобные обитатели особняка.

КАЗАРМЫ

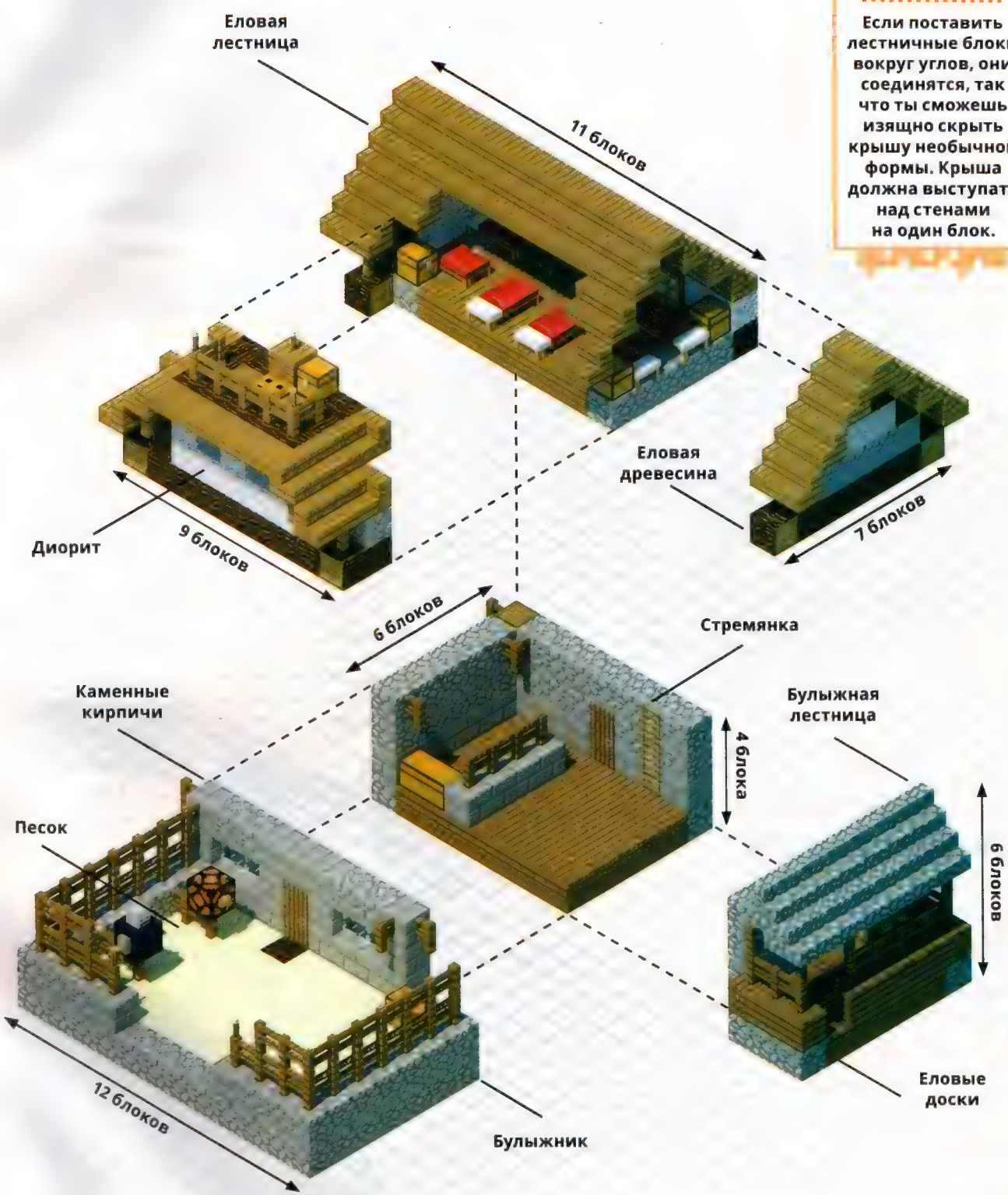
ЧАСТЬ 1

Представь себе, что ты перенёсся в Средневековье и стал королём. В прошлых номерах журнала я начала рассказ о том, как возвести неприступную крепость. Теперь позаботься о своих храбрых воинах! Сооруди для них казармы, в которых можно жить, оттачивать воинское мастерство и хранить оружие с доспехами.

Отдельную казарму можно построить во дворе замка — внутри крепостной стены, но снаружи от цитадели.

Казармы часто сочетают жилые помещения внутри и тренировочные площадки снаружи.

1 час ЛЕГКО



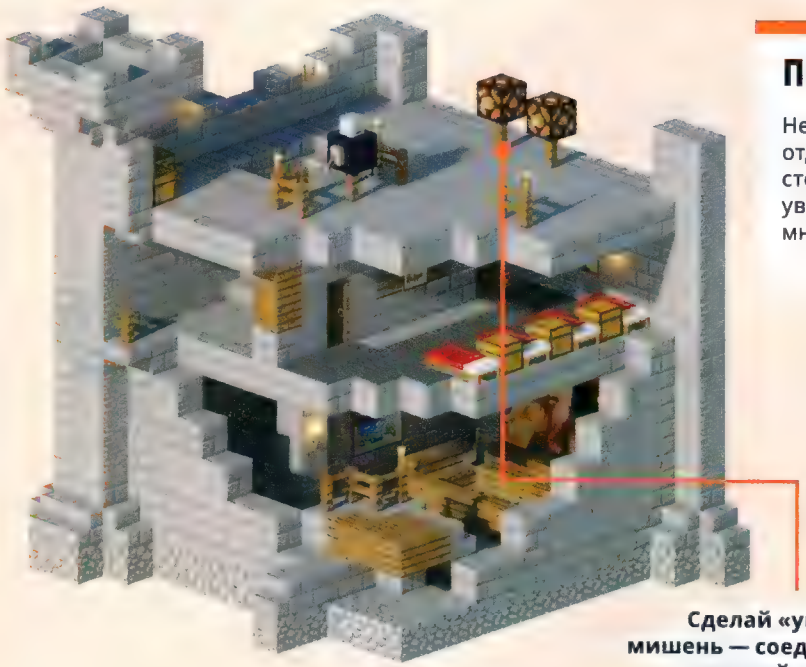
СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Если поставить лестничные блоки вокруг углов, они соединятся, так что ты сможешь изящно скрыть крышу необычной формы. Крыша должна выступать над стенами на один блок.

КАЗАРМЫ

ЧАСТЬ 2

Теперь твоим войскам есть где тренироваться перед битвой. Но у казармы много других задач: это и место для хранения оружия, и жилище для солдат. Изучи эти возможности, и твой клан будет во всеоружии!



ПРИСТРОЙКА К ЗАМКУ

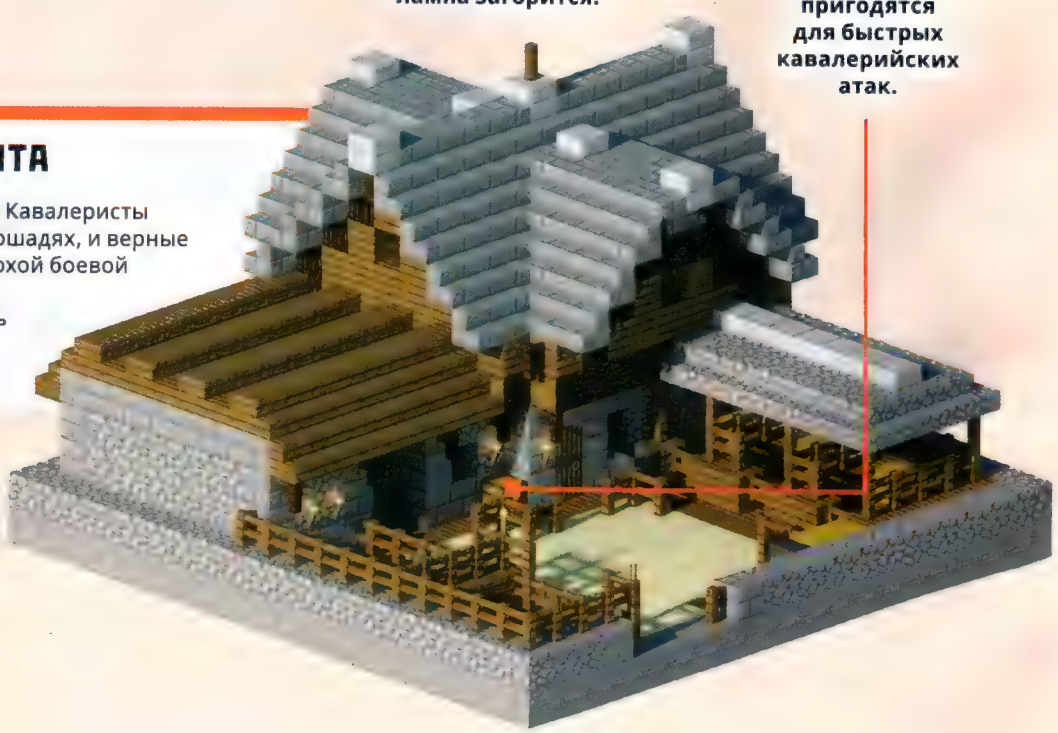
Необязательно ставить казармы отдельно, их можно пристроить к боковой стене цитадели. Если армия быстро увеличивается, пристройка может стать многоэтажной.

Сделай «умную» мишень — соедини кнопку с красной лампой. Если стрела попадёт в кнопку, лампа загорится.

Сложи поблизости конские доспехи — пригодятся для быстрых кавалерийских атак.

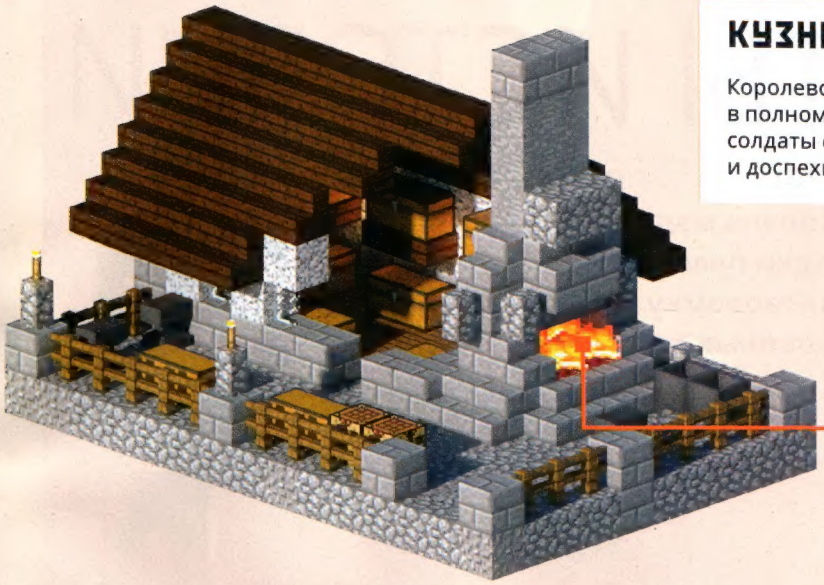
ЗАГОНЫ ДЛЯ СКОТА

В бой идут не только люди. Кавалеристы атакуют врага верхом на лошадях, и верные псы тоже могут стать неплохой боевой единицей. В этой удобной пристройке можно держать самых быстрых коней и самых грозных волков.



КУЗНИЦА

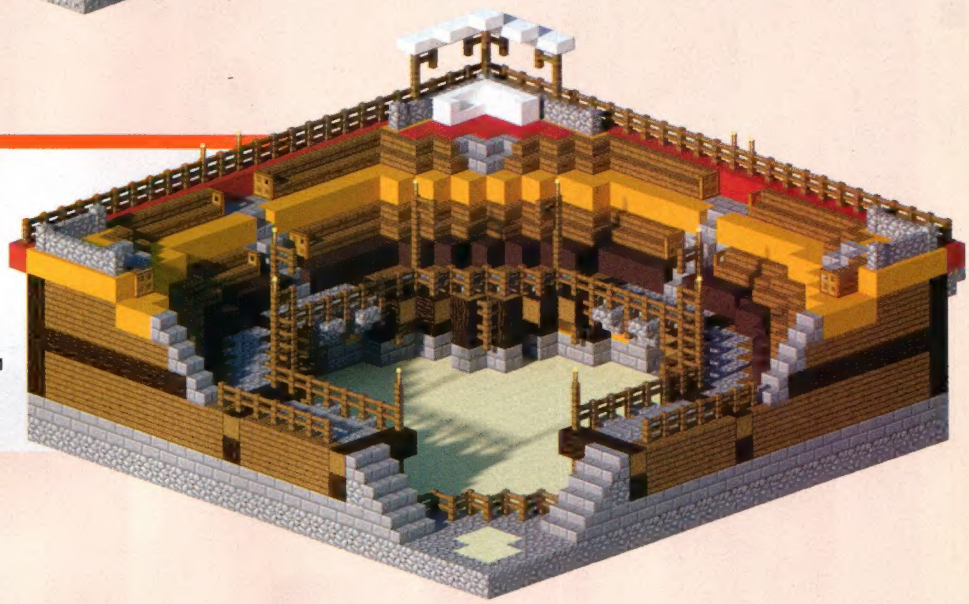
Королевская армия должна содержать оружие в полном порядке. Если в казарме будет кузница, солдаты смогут делать себе лучшие мечи и доспехи, а при необходимости чинить их.



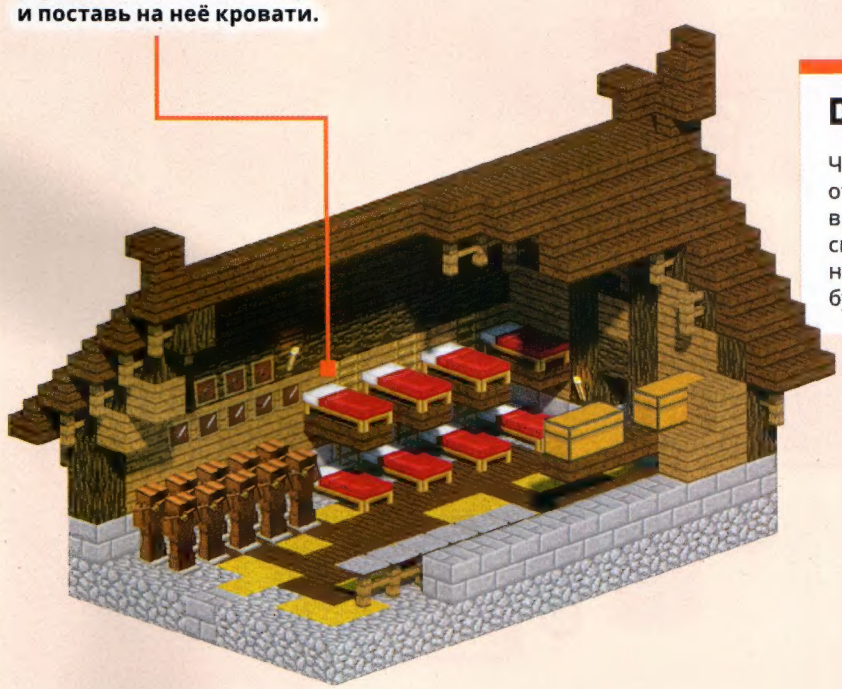
Чтобы сделать кузнечный горн, положи камень Нижнего мира в большой камин.

ТРЕНИРОВОЧНАЯ АРЕНА

Сколь бы велика ни была твоя армия, без мастерства она бесполезна. На арене солдаты могут проверить свои боевые навыки и отработать приёмы нападения.



Для экономии места приделай к стене плиту и поставь на неё кровати.

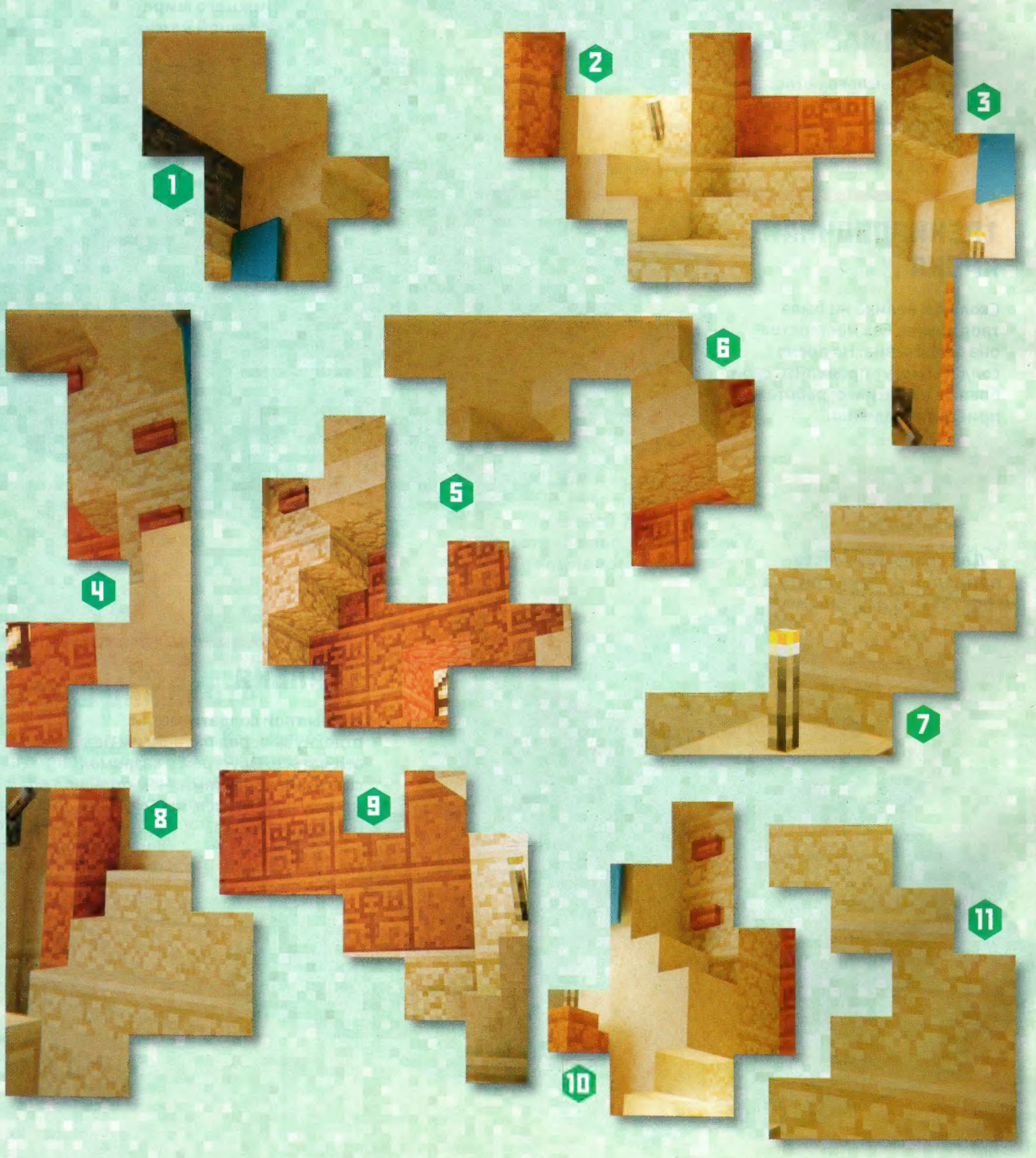


СПАЛЬНЯ

Чтобы твои солдаты могли отдохнуть перед битвой, им надо выспаться. Обустрой в казармах спальни с кроватями. Чем больше народу поместится, чем сильнее будет твоя армия.

ФРАГМЕНТЫ ИСТОРИИ

О строениях Верхнего мира известно очень мало. Кто их возвёл? И зачем? Монти решил раскрыть загадки прошлого. Помоги ему решить эту старинную головоломку. Попробуй сложить картинку из рассыпанных деталей.



Ответ:

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971*** А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 133 РУБЛЕЙ* ЗА НОМЕР!

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2022 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

Журнал «Майнкрафт» № 6 (27) ноябрь. 2022. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д. Дата печати (производства): 11.2022. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная.